



⑬ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 196 14 114 A 1**

⑤ Int. Cl.<sup>6</sup>:  
**G 07 F 17/34**

⑳ Aktenzeichen: 196 14 114.1  
㉑ Anmeldetag: 10. 4. 96  
㉒ Offenlegungstag: 16. 10. 97

DE 196 14 114 A 1

㉑ Anmelder:  
adp Gauselmann GmbH, 32339 Espelkamp, DE

㉒ Erfinder:  
Antrag auf Nichtnennung

㉓ Münzbetätigter Unterhaltungsautomat

㉔ Bei den bekannten Unterhaltungsautomaten werden von den stillgesetzten Umlaufkörpern hinter einer Mehrzahl von Sichtfenstern Symbol-Kombinationen angezeigt. Gemäß dem gültigen Gewinnplan ist der Symbol-Kombination ein Gewinnwert zugeordnet. Mit der Neuerung soll das Spielgeschehen interessanter gestaltet werden und dem Spieler eine weitergehende Unterhaltung und somit ein größerer Spielanreiz geboten werden, indem das Spielgeschehen abwechslungsreicher gestaltet wird und dem Spieler unterschiedliche zusätzliche Gewinnmöglichkeiten geboten werden.

Zu diesem Zweck ist vorgesehen, daß in Abhängigkeit von weiteren hinter Sichtfenstern angezeigten Sonderspiel-Symbolen der zuvor erzielte Gewinnwert in Abhängigkeit der weiteren Sonderspiel-Symbole erhöht wird.

DE 196 14 114 A 1

Die folgenden Angaben sind der Sache nach dem Anmelder eingereicht worden

BUNDESDRUCKEREI 08. 97 702 042/125

4/22

Die Erfindung bezieht sich auf einen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten nach dem Oberbegriff des Patentanspruchs 1.

Unterhaltungsautomaten sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. Sie besitzen in der Regel eine Symbol-Spieleinrichtung, z. B. aus drei Umlaufkörpern, die walzen- oder scheibenförmig ausgebildet sind. Diese sind hinter einer Frontscheibe mit Sichtfenstern angeordnet. Von den stillgesetzten Umlaufkörpern werden in den Sichtfenstern gewinn- oder nichtgewinnbringende Symbol-Kombinationen angezeigt. Die Stillsetzung der Umlaufkörper erfolgt zufallsgesteuert. Den von den stillgesetzten Umlaufkörpern angezeigten Symbol-Kombinationen werden Gewinne in unterschiedlicher Höhe zugeordnet. Die Gewinne werden als Geldgewinne, als Sonderspiele, in denen bei einer gewinnbringenden Symbol-Kombination stets der höchste Geldgewinn gewährt wird, als Punkt- oder Freispielgewinne gewährt. Bei dem Geldspielgerät „Nova Step“, Automaten Markt, Ausgabe 12, Jahr 1988, S. 29 wird, wenn auf den äußeren Umlaufkörpern der Symbol-Spieleinrichtung Sondersymbole angezeigt werden, der DM-Gewinnwert gewährt, der von dem mittleren Umlaufkörper im Sichtfenster angezeigt wird. Durch die Gewinngabe soll das Verfehlen des fehlenden Sondersymbols auch auf dem mittleren Umlaufkörper dem Spieler ein sogenannter Trostgewinn gewährt werden. In Abhängigkeit der Anzahl der Symbole auf einem Symbolträger werden relativ häufig sogenannte Trostgewinne von DM 0,30 bis DM 2,60 an den Spieler ausbezahlt. Da die Beträge, bedingt durch die Verteilung der Gewinnwerte, auf dem mittleren Umlaufkörper in einer Vielzahl von Fällen im unteren Bereich der erzielbaren Gewinnwerte liegen, entsteht langfristig für den Spieler kein Spielanreiz und keine Langzeitbindung an dem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten der eingangs genannten Art, den Ablauf des Spielgeschehens interessanter zu gestalten und damit dem Spieler eine weitergehende Unterhaltung und somit einen größeren Anreiz zum Spielen zu bieten, indem das Spielgeschehen abwechslungsreicher gestaltet wird und dem Spieler unterschiedliche zusätzliche Gewinnmöglichkeiten geboten werden.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die kennzeichnenden Merkmale des Patentanspruchs 1 gelöst.

Vorteilhafte Weiterbildungen und Verbesserungen sind den Unteransprüchen entnehmbar.

Der erfindungsgemäße Unterhaltungsautomat zeichnet sich gegenüber den bekannten Unterhaltungsautomaten dadurch aus, daß bei einer Anzeige von Sondersymbolen in den Sichtfenstern der äußeren Umlaufkörper der von dem mittleren Umlaufkörper im Sichtfenster angezeigte DM-Gewinnwert nachfolgend erhöht wird, und zwar um einen Faktor, der durch die Anzahl der in den äußeren Sichtfenstern der Umlaufkörper angezeigten Sondersymbolen subtrahiert um zwei gebildet wird. Der ursprüngliche Gewinnwert wird durch ein durchscheinendes Beleuchten eines der Anzeigefelder eines Tableaus mit in monotoner Folge angeordneten Gewinnwerten angezeigt. Für ein weiteres angezeigtes Sondersymbol im Sichtfenster wird ein den ursprünglichen Gewinnwert nachfolgendes Anzeigefeld erleuchtet bzw. bei zwei angezeigten Sondersymbolen wird ge-

genüber dem ursprünglichen Gewinnwert das übernächste Anzeigefeld beleuchtet und der entsprechende Gewinn gewährt. Der Benutzer des Unterhaltungsautomaten erfährt durch dieses Verfahren mehr Spannung und eine vermehrte Anzahl von Gewinnkombinationen mit unterschiedlich hohen Gewinnwerten.

Die Erfindung wird anhand eines in der Zeichnung dargestellten Ausführungsbeispiels näher beschrieben. Ein münzbetätigter Unterhaltungsautomat 1 weist auf seiner Frontseite 2 hinter Sichtfenstern 3, 4 angeordnet drei bzw. fünf Sieben-Segmentanzeigeelemente auf, zur Darstellung des Zählerstandes eines Sonderspielezählers und des Zählerstandes eines Münzspeichers. Benachbart zu dem Anzeigeelement des Münzspeichers befindet sich ein Münzeinwurfschlitz 5, an dem sich geräteinnenseitig eine Vorrichtung zur Annahme und Überprüfung der Wertigkeit der entgegengenommenen Münze anschließt. Die Münzprüfvorrichtung ist mit einer einen Mikroprozessor umfassenden Steuereinheit verbunden. Von der nicht dargestellten Steuereinheit werden nicht dargestellte Antriebsmotoren einer Symbol-Spieleinrichtung 6 bestromt. Die Symbol-Spieleinrichtung 6 umfaßt nebeneinander angeordnete symboltragende Umlaufkörper 7, 8, denen Sichtfenster 9—13 in der Frontseite 2 des Unterhaltungsautomaten 1 zugeordnet sind. Die Umlaufkörper 7 der Symbol-Spieleinrichtung 6 können scheiben-, walzenförmig, als Karten-Klappkarussell oder als Würfel ausgebildet sein. Benachbart zu den äußeren Umlaufkörpern 7 sind auf der Frontseite 2 Anzeigeelemente 14 mit Gewinnwerten vorgesehen. Die Anzeigeelemente 14 sind durchleuchtbar, und zu einem Tableau 15, 16 mit monotoner Gewinnfolge zusammengefaßt. Das Tableau 15, 16 umfaßt einen Bereich 17 mit DM-Gewinnwerten und einen Sonderspiele-Bereich 18. Unterhalb des Tableaus 15, 16 und der Symbol-Spieleinrichtung 6 sind als Taster ausgebildete, mit der Steuereinheit verbundene Bedienelemente 19 vorgesehen. Durch Betätigung eines der Bedienelemente 19 kann Einfluß auf den Spielablauf genommen werden.

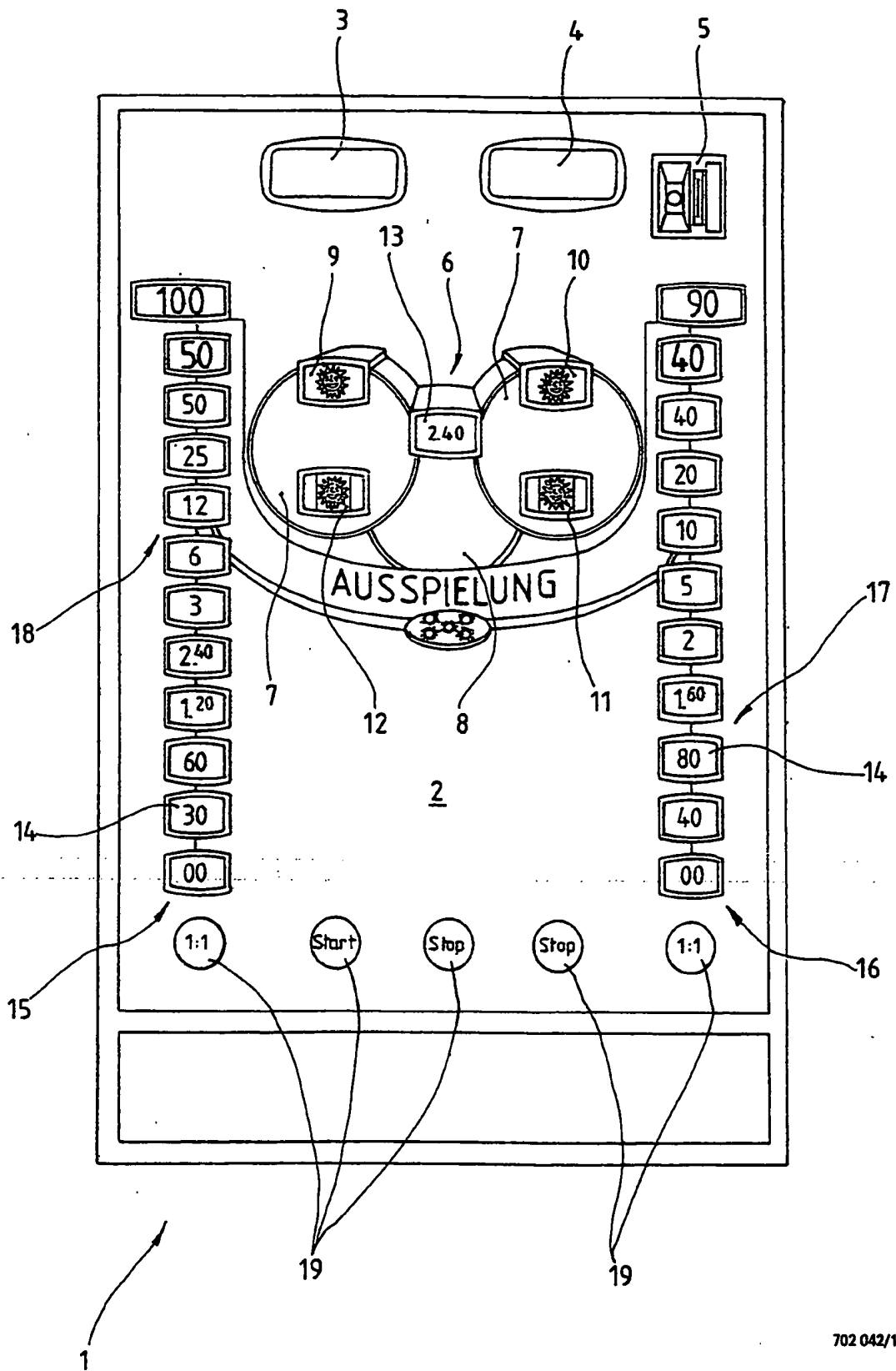
Die Steuereinheit mit dem Mikrocomputersystem regelt den gesamten Spielablauf einschließlich der Gewinnermittlung und Gewinnauszahlung. Die Steuer- und Rechenfunktionen werden hierbei den Programmen des Mikrocomputers zugeführt, denen sämtliche erforderlichen Funktionen angepaßt werden können. Von der Steuereinheit wird fortlaufend der Guthabenstand im Münzspeicher geprüft. Weist dieser einen Spieleinsatz auf, so werden von der Steuereinheit die Antriebsmotoren der Umlaufkörper 7, 8 der Symbol-Spieleinrichtung 6 bestromt. In von der Steuereinheit vorbestimmten Rastpositionen werden die Umlaufkörper 7, 8 stillgesetzt. Die Ermittlung der Rastpositionen erfolgt mit einem Pseudo-Zufallsgenerator der Steuereinheit. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper Symbole zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Sichtfenstern 9—13 dienen. Entsprechend dem in der Steuereinheit hinterlegten Gewinnplan wird nunmehr von der Steuereinheit geprüft, ob eine gewinnbringende oder nichtgewinnbringende Symbol-Kombination von den stillgesetzten Umlaufkörpern 7, 8 angezeigt wird. Wird im Sichtfenster 9 ein Sondersymbol und gleichfalls im Sichtfenster 10 angezeigt und von dem mittleren Umlaufkörper wird im Sichtfenster 13 der Betrag DM 2,40 angezeigt, so wird dieser Betrag als Gewinnwert gewährt. Gleichzeitig wird im Tableau 15 das Anzeigefeld mit dem Gewinnwert DM 2,40 erleuchtet. Weist dagegen zusätzlich zu der vorgenannten Symbol-

Kombination der Umlaufkörper im unteren Sichtfenster 11 ein Sondersymbol auf, so wird der angezeigte Gewinnwert des mittleren Umlaufkörpers in Höhe von DM 2,40 nachfolgend auf den nachfolgenden Wert im Tableau erhöht. Nunmehr werden drei Sonderspiele als Gewinnwert gewährt. Sollte darüberhinaus auch im Sichtfenster 12 des Umlaufkörpers 7 ein Sondersymbol angezeigt werden — die beiden äußeren Umlaufkörper weisen in ihren zugeordneten Sichtfenstern 9—12 jeweils ein Sondersymbol auf — so wird der von dem mittleren Umlaufkörper 8 angezeigte Gewinnwert um zwei Anzeigefelder in dem Tableau erhöht. Es werden statt DM 2,40 sechs Sonderspiele gewährt.

#### Patentanspruch

Münzbetätigter Unterhaltungsautomat mit Guthabenzählern, denen Anzeigemittel zugeordnet sind, mit einer Symbol-Spieleinrichtung, bestehend aus symboltragenden Umlaufkörpern, die bei Stillstand hinter Sichtfenstern der Frontseite eine Symbol-Kombination anzeigen, der ein Gewinn oder ein Nichtgewinn zugeordnet ist, und mit einem Tableau, bestehend aus durchscheinend beleuchtbaren Anzeigefeldern mit Gewinnwerten, die eine monotone Folge bilden, dadurch gekennzeichnet, daß bei der Anzeige von mindestens zwei Sondersymbolen und einem weiteren Gewinnsymbol im Sichtfenster (9, 10, 13) der dieser Symbol-Kombination zugeordnete Gewinnwert durch ein Beleuchten des zugeordneten Anzeigefeldes (14) mit diesem Gewinnwert im Tableau (15, 16) erfolgt, und daß für die Anzeige eines jeden weiteren Sondersymbols im Sichtfenster (11, 12) ein dem im Sichtfenster (13) angezeigten Symbol zugeordneter Gewinnwert und mit dem gewinnwertentsprechenden Anzeigefeld (14) angezeigter Gewinn nachfolgendes Anzeigefeld mit Gewinnwert im Tableau (15, 16) durchscheinend beleuchtet wird und dieser Gewinnwert auf einen der gewinnwertentsprechenden Guthabenzähler addiert wird.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen



## **JP2001054612**

Publication Title:

**SLOT MACHINE**

Abstract:

Abstract of JP2001054612

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a slot machine capable of using the same figure as the two kinds of different figures, capable of increasing the number of figures within a restricted region, capable of increasing the diversity of a game, and capable of intensely interesting the game. **SOLUTION:** A game control device 20 is provided with a ultraviolet lamp control means 120 for controlling the lighting or putting-out of light for a ultraviolet lamp 67, and by the putting-out or lighting of the ultraviolet lamp 67 with the ultraviolet lamp control means 120, at least one pattern 61 on the outer circumferential surface of a rotary reel can be used as two kinds of different patterns 61: pattern 61 consisting only of the ordinary pattern part 63 and the pattern 61 consisting of the combination of the ordinary pattern part 63 and a fluorescent pattern part 62.

Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

-----  
Courtesy of <http://v3.espacenet.com>

*This Patent PDF Generated by Patent Fetcher(TM), a service of Stroke of Color, Inc.*

Patent provided by Sughrue Mion, PLLC - <http://www.sughrue.com>